



המדריך הישראלי לעיצוב
לפי זכויות הילד והילדה





למי זה מיועד?

המדריך מיועד לכל אלו שקשורים לתכנון, עיצוב, הערכה, יצירה ובנייה של מוצרים פיזיים, דיגיטליים וסביבות לילדים **ושחשוב להם לעשות זאת בדרך הכי מתאימה ומיטיבה לילדים.**



מה יש כאן?

בינואר 2020 החלטנו בסניף הישראלי של הארגון ליצור **מדריך ישראלי לעיצוב לפי זכויות הילד והילדה** כדי להנגיש את העקרונות ליוצרים ומעצבים ישראלים שיוצרים מוצרים לילדים. העקרונות מבוססים על האמנה לזכויות הילד של האו"ם, שגם מדינת ישראל שותפה בה.

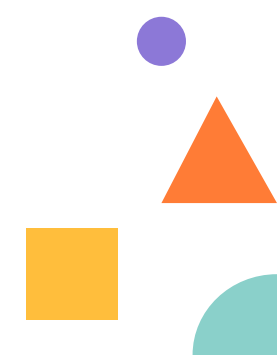
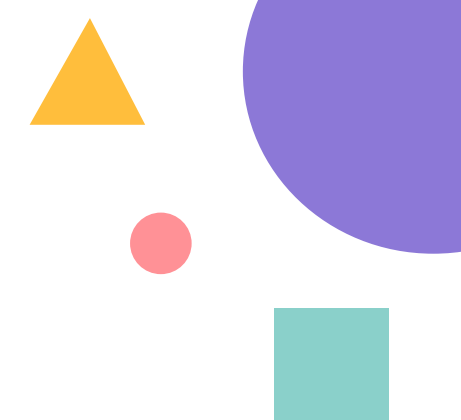
המדריך בנוי מ-10 העקרונות שניסח הארגון הבינלאומי D4CR. לכל עקרון הוספנו **הסבר בעברית, דוגמאות למוצרים שמיישמים את העיקרון ורקע תיאורטי מדעי שמסביר את חשיבותו.**



מי אנחנו?

אנחנו הקבוצה הישראלית של Designing for Children's Rights Association, ארגון בינלאומי שמבוסס כולו על מתנדבים ממגוון תחומים: עיצוב, חינוך, מחקר, פסיכולוגיה, ניהול וחוויית משתמש ומומחים לעולמות תוכן של ילדים.

לכולנו מטרה אחת משותפת - לקדם עיצוב, תכנון ויצירה של מוצרים טובים יותר לילדים, כלומר - מוצרים שמיטיבים איתם, ומסייעים להתפתחות מיטבית שלהם.

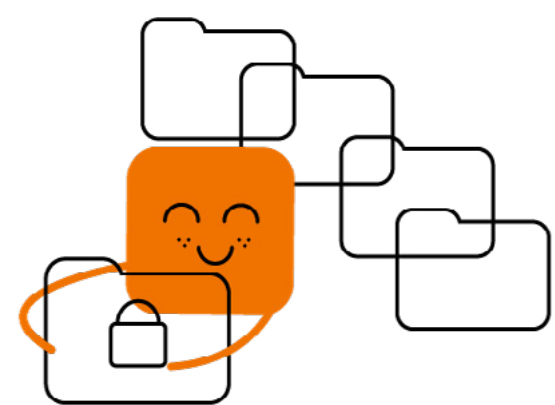


10 העקרונות של D4CR:

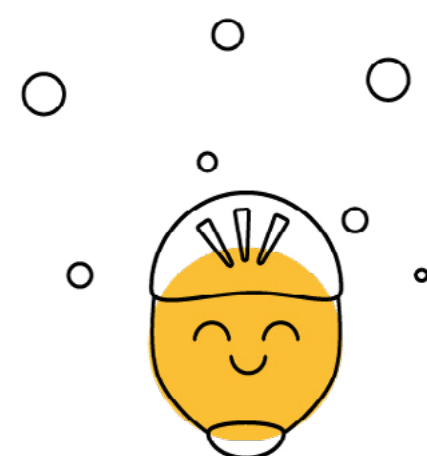
1. **כולם יכולים להשתמש** הזכות לאי אפליה
2. **תנו לנו מקום לחקור, להתפתח ולצמוח** הזכות להתפתחות
3. **יש לנו ייעוד אז תנו לנו להשפיע** הזכות להשתתף
4. **תנו לנו משהו בטוח והגנו עלינו** הזכות להיות מוגנים
5. **אל תעשו שימוש לרעה במידע האישי שלנו** הזכות לפרטיות
6. **תעזרו לנו לאזן בין משחק לרגיעה** הזכות להתפתחות תקינה, הזכות ללמוד, הזכות לפנאי ומשחק
7. **תעודדו אותנו להיות פעילים ולשחק עם אחרים** הזכות להתפתחות, הזכות להיות חלק מקבוצה
8. **עזרו לנו לזהות ולהבין תוכן שיווקי ופרסומי** הזכות למידע
9. **דברו אלינו בשפה שאנחנו מבינים** הזכות למידע
10. **אפשרו לנו להיות שותפים** הזכות להשתתף, הזכות להישמע

10 עקרונות העיצוב לפי זכויות הילד והילדה

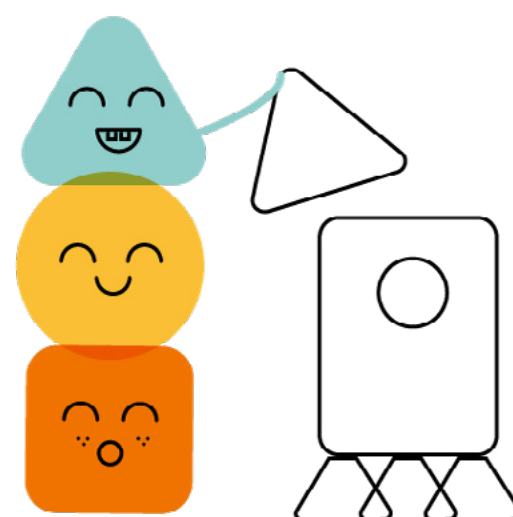
D4CRxTLV



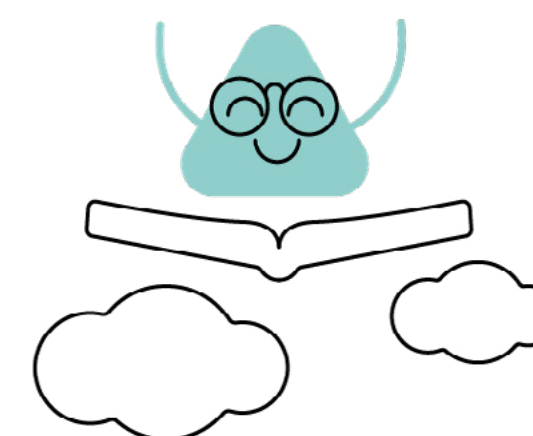
5. אל תעשו שימוש לרעה
במידע האישי שלנו



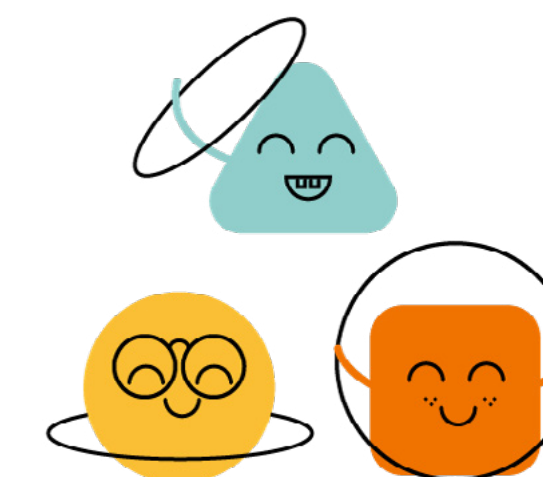
4. תנו לנו משהו בטוח
והגנו עלינו



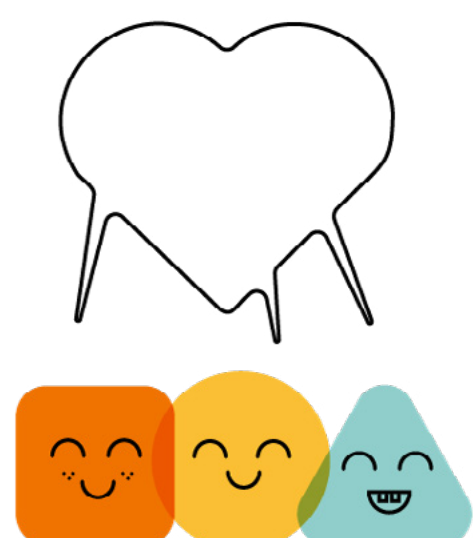
3. יש לנו ייעוד אז תנו
לנו להשפיע



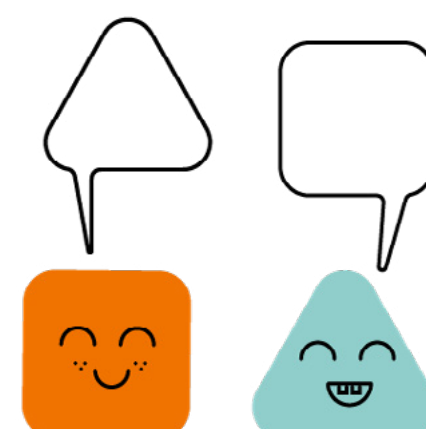
2. תנו לנו מקום לחקור,
להתפתח ולצמוח



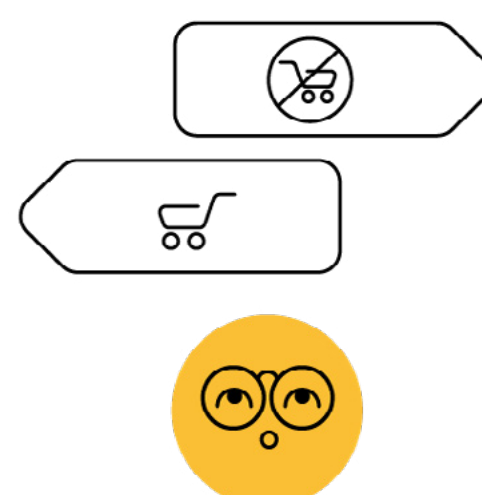
1. כולם יכולים להשתמש



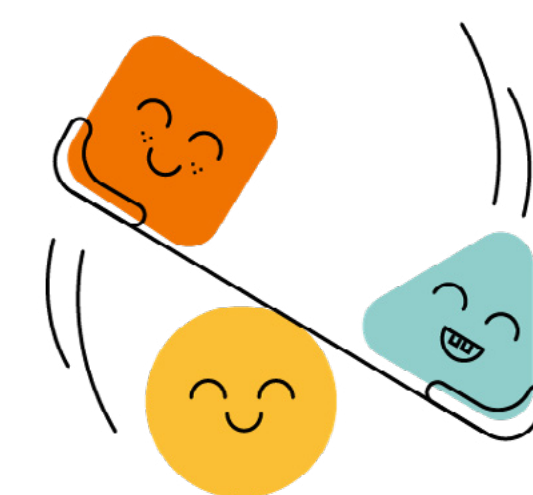
10. אפשרו לנו להיות
שותפים



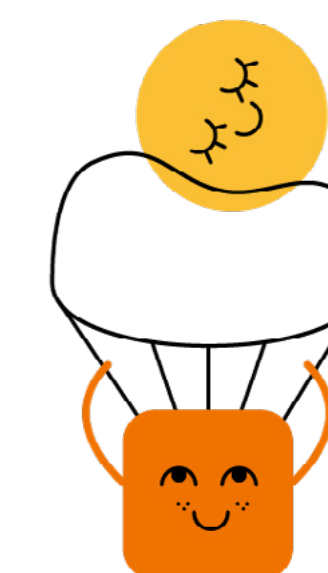
9. דברו אלינו בשפה
שאנחנו מבינים



8. עזרו לנו לזהות ולהבין
תוכן שיווקי ופרסומי

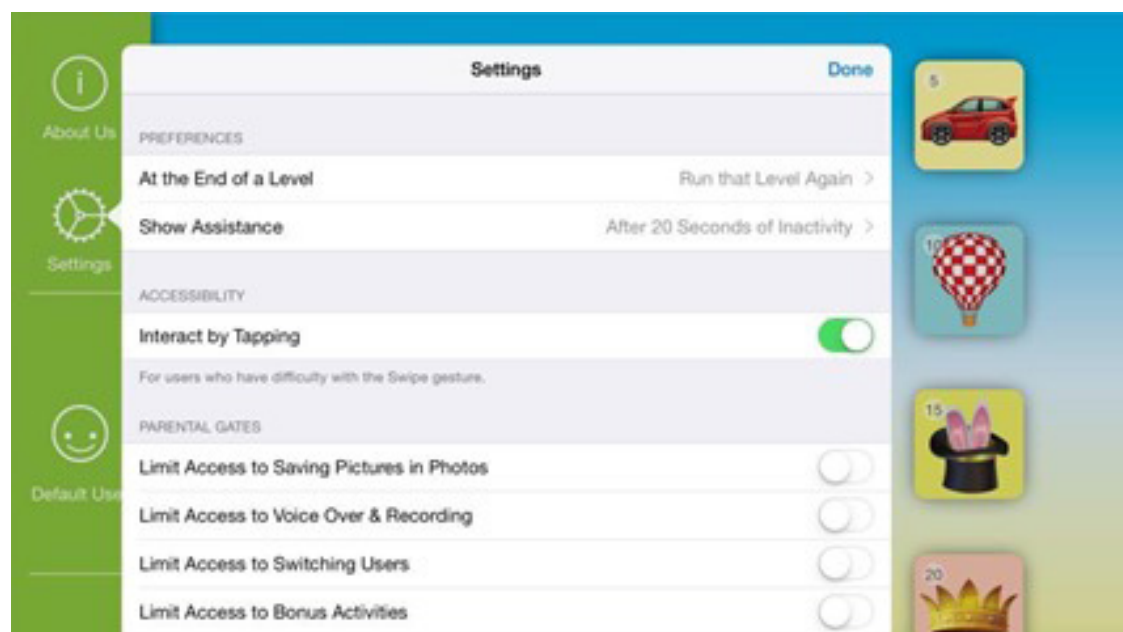


7. תעודדו אותנו להיות
פעילים ולשחק עם אחרים



6. תעזרו לנו לאזן בין
משחק לרגיעה

Step by Step



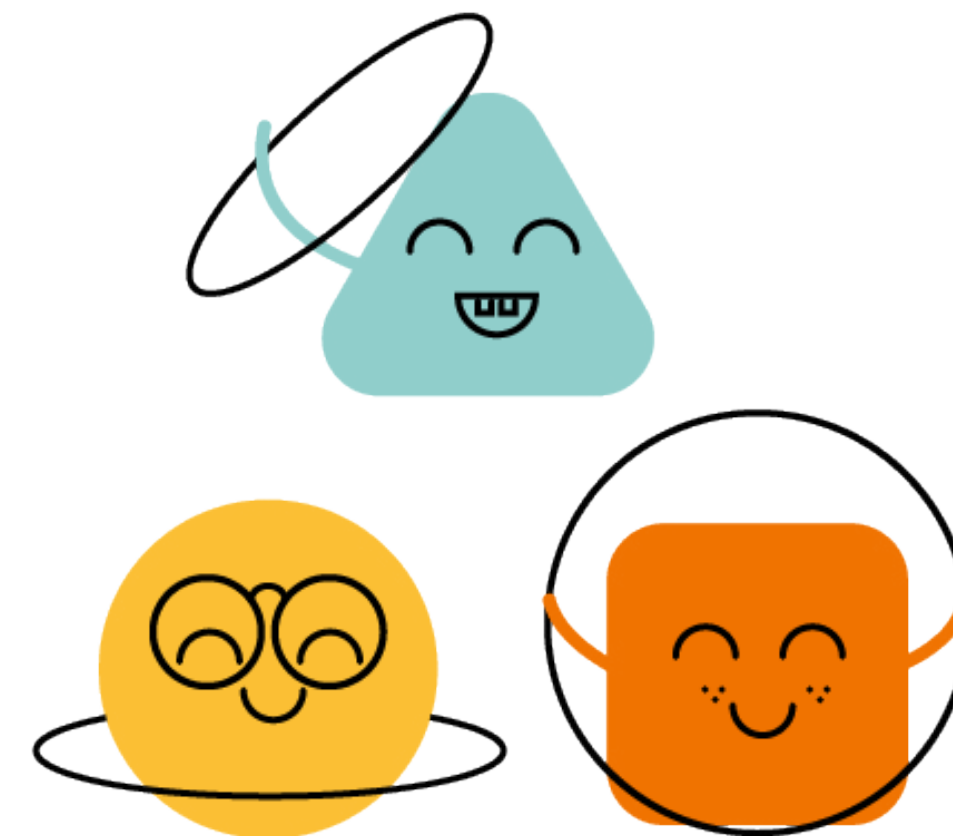
סדרה של אפליקציות משחקיות-חינוכיות בנושאים שונים וברמות שונות. במסך ההגדרות ניתן לשנות את מאפייני המשחק כך שיתאימו לילדים עם יכולות שונות, למשל: ניתן להגדיר שהפעלה תהיה בנגיעה ולא בגרירה ובכך להתאים את השימוש ליכולות מוטוריות שונות. האפליקציות אינן תלויות בשפה ולכן מתאימות למדינות שונות, והתמונות מתאימות לילדים במגוון גילאים.
 ← מוצר ישראלי

TOY LIKE ME



דמויות עם מאפיינים מגוונים המתאימים למוגבלויות שונות, כמו משקפיים, כסא גלגלים, מכשיר שמיעה ועוד. ייצוג דמויות עם מוגבלויות תורם לתחושת המסוגלות והביטחון העצמי, ועוזר לקדם הכרה ומודעות בקרב כלל החברה.

דוגמאות



1 כולם יכולים להשתמש

הזכות לאי אפליה

אנחנו רוצים להשתמש במוצר שמתאים לנו ללא קשר למגדר, גיל, יכולות, שפה, מוצא אתני ומצב סוציאקונומי. חשוב שבכל ההיבטים של העיצוב (כולל בפרסום) יהיה ייצוג מגוון של המאפיינים האלו. תאפשרו לנו להשתמש במוצר גם בדרכים שלא חשבתם, וזכרו, שיתכן שנשתמש במוצר שלכם גם אם לא עוצב עבורנו.

למה זה חשוב?

עיצוב מכליל (design inclusive) משמעותו עיצוב מוצרים המותאמים לכל האוכלוסייה, ללא התמקדות והתייחסות לגיל או מוגבלות, וללא יצירת סטיגמה (Clarkson, Coleman, Keates & Lebbon, 2003). לצד מושג זה, בולט גם המושג עיצוב אוניברסלי, לפיו יש להתייחס להבדלים בין המשתמשים השונים ולהציע פתרון שמתאים לכולם (גבריאל ונורמי, 2006). מחקרים מעידים כי עיצוב אוניברסלי ללמידה, כזה הלוקח בחשבון את כל הצרכים הפוטנציאליים של התלמידים, מוביל לשיפור בתהליך הלמידה של כל התלמידים (Capp, 2017). מכאן שעל המעצבים להתחשב ברב-גוניות של המשתמשים. (Lid, 2014).

שחמטק



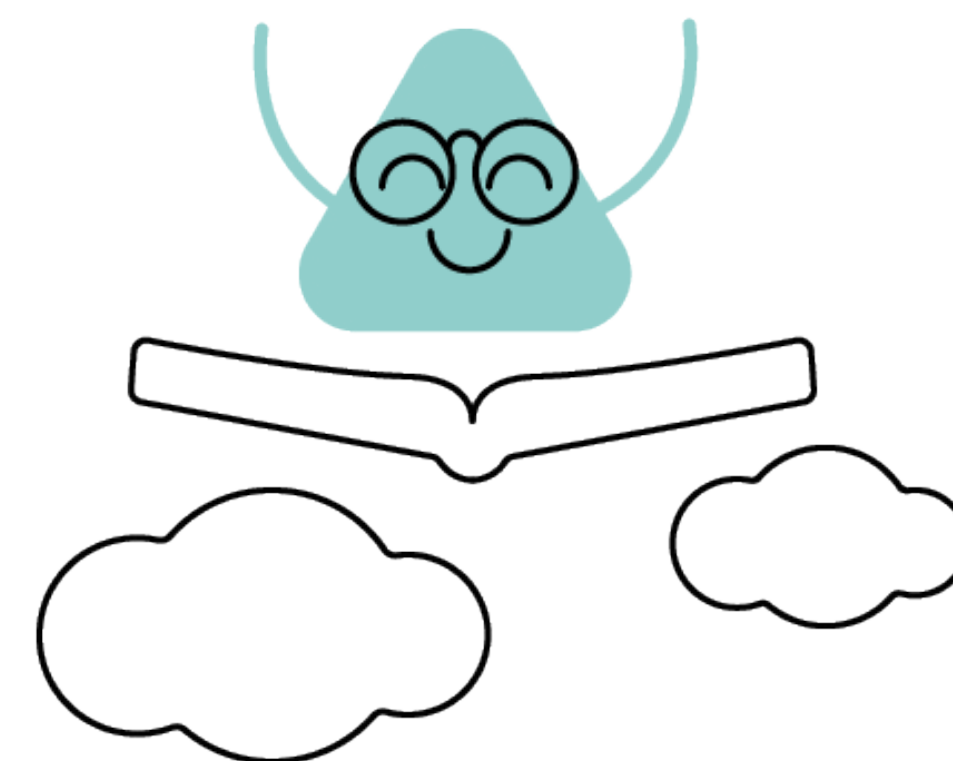
משחק בפיתוח ישראלי שמלמד שחמט בצורה משחקית מגיל צעיר. המשחק מתחיל ברמה בסיסית מאוד ועולה ברמה ככל שמתקדמים במשחק. מוצר ישראלי

עצם העניין



משחק חשיבה לשחקן יחיד בטווח גילאים רחב, בו יש לפתור 50 חידות ב-4 דרגות קושי. בכל חידה המטרה היא לחשוף עצם כשניתן בכל מהלך להזיז על הלוח חלק אחד בלבד. מוצר ישראלי

דוגמאות



2 תנו לנו מקום לחקור, להתפתח ולצמוח

הזכות להתפתחות

תנו לנו להתנסות, לקחת סיכונים, ללמוד מהטעויות שלנו ולתקן אותן בעצמנו או בעזרת מבוגר. עודדו את הסקרנות שלנו בהתאם לגיל ולשלב ההתפתחותי שלנו. עצבו מוצר שיעודד אותנו לפתח מיומנויות חדשות ולהתנסות באתגרים.

למה זה חשוב?

לפי הקונסטרוקטיביזם של פיאז'ה (1974) גירויים לעניין, יוזמה, חקירה, גילוי, משחק ודמיון מהווים בסיס לפיתוח יכולות הלמידה של ילדים. משחק בפרט, יכול לאחד דמיון ואינטלקט במגוון דרכים ועוזר לילדים לגלות דברים בקצב שלהם ובדרך שלהם. בסביבות אינטראקטיביות רבות המפותחות בראי הקונסטרוקטיביזם ילדים יכולים לשנות, לבנות אלמנטים ולבחון רעיונות, ובכך להיות מעורבים אקטיבית בפתרון בעיות ובחשיבה יצירתית (מתוך <https://foxmind.co.il/cache/uploads/211x130> Roussou, 2004). ([617137111964814a47a.png](https://www.foxmind.co.il/cache/uploads/211x130/617137111964814a47a.png))

Kiwico



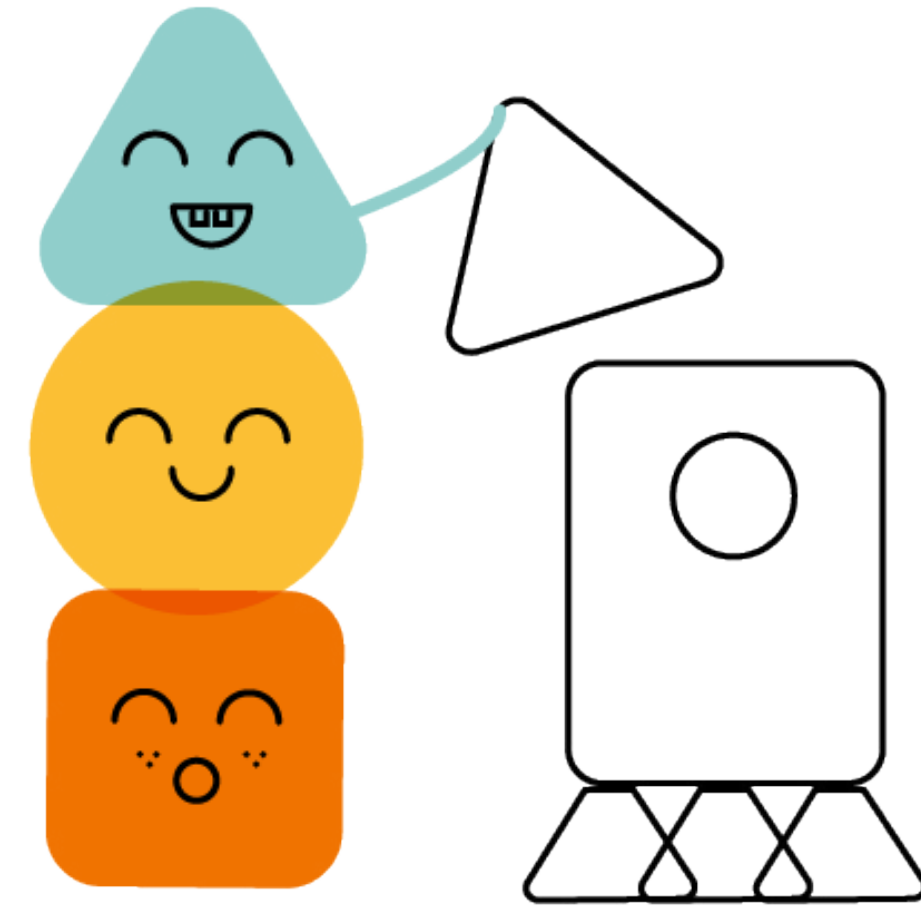
ערכות הרכבה של משחקים מגוונים המתאימים לגילאים שונים, ומשלבים חקירה, למידה ומדע. החזון ב-Kiwico הוא לעורר את הדור הבא של החדשנים והם מאמינים שביטחון יצירתי מסייע לילדים לחשוב בגדול ולהתנהג כמו יוצרים ומפיקים במקום רק צרכנים. כל מה שהם מייצרים תוכנן על ידי מומחים ונבדק על ידי ילדים.

“אם... אז... רביעיות לפיתוח החשיבה”



משחק קלפים המשלב התנסות בפתרון בעיות יומיומיות כגון התארגנות בוקר, אירוח חברים, מקלחת ועוד. המשחק מפתח חשיבה לוגית, הבנת קשרי סיבה ותוצאה, מעודד חשיבה יצירתית ופיתוח שיח על מגוון פתרונות לבעיות יומיומיות.
◀ מוצר ישראלי

דוגמאות



3 יש לנו ייעוד אז תנו לנו להשפיע

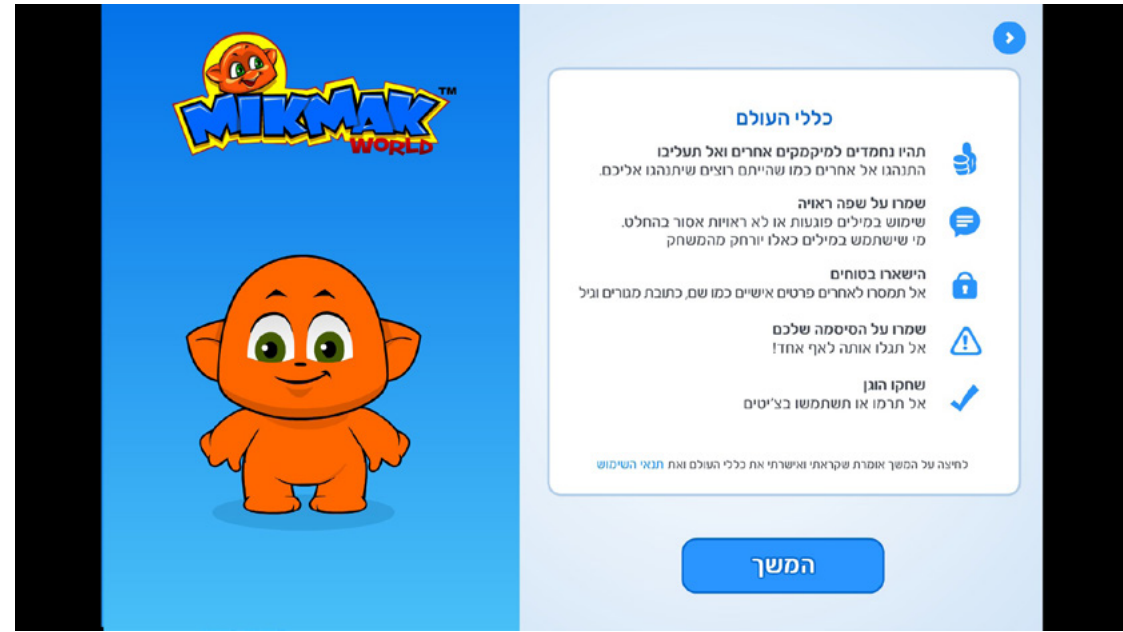
הזכות להשתתף

עזרו לנו למצוא את מקומנו ולהביא את הערך שלנו לידי ביטוי בעולם. אנחנו צריכים מרחב כדי לבנות את הזהות האישית שלנו ולהביע אותה. אתם יכולים לעזור לנו בכך שתתייחסו אלינו כאל שותפים לעשייה ולא רק כצרכנים. אנו רוצים לחוות חוויות שיהיו משמעותיות עבורנו.

למה זה חשוב?

עלינו להתייחס לילדים כשותפים פעילים, המסוגלים לפרש את התרבות בחברה בה הם גדלים ואף להיות שותפים פעילים ביצירה שלה. במחקר מ-2014 ילדי גן לקחו חלק פעיל בהפקה של מדיה חינוכית באמצעות צילום דיגיטלי, איור דמויות והפקה של סיפור מבוסס אנימציה שיצרו בעצמם במחשב. החוקרים מצאו כי הילדים פיתחו בעלות חזקה על התוצרים והדמויות שיצרו וכי רמות המוטיבציה והמעורבות שלהם בתהליך הלמידה היו גבוהות. (Leinonen & Sintonen, 2014).

מיקמק



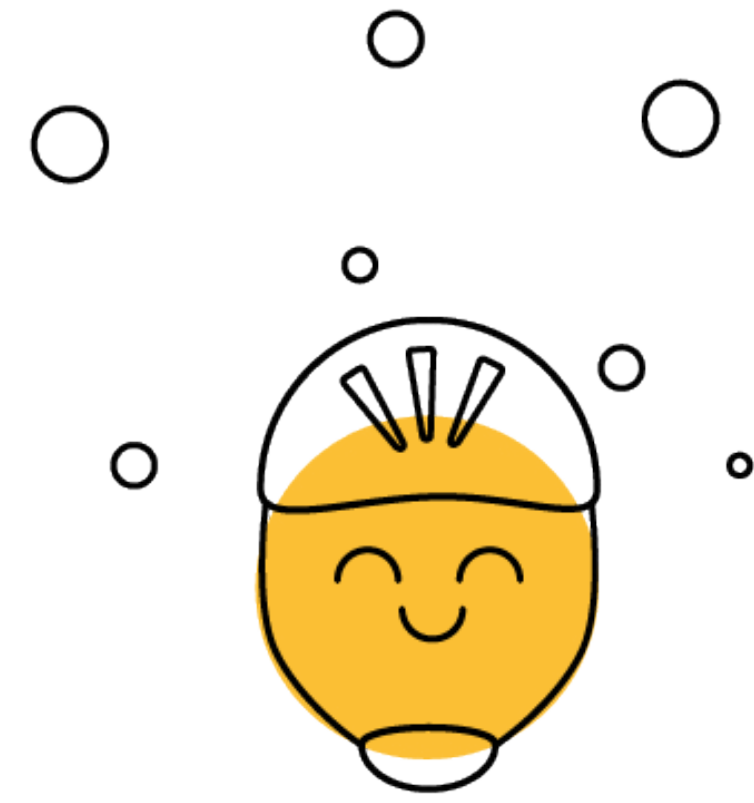
עולם וירטואלי הכולל למעלה ממאה משחקים, ובו תוכן במיקמק מעודכן באופן שוטף סביבת העולם הווירטואלי בטוחה לילדים ומנוטרת באמצעות מערכת צנזורה מתקדמת ופיקוח אנושי. ניתן לדווח על ילדים שלא מתנהגים כראוי והם מורחקים מהמשחק. מוצר ישראלי

פארק חברים- בית איזי שפירא



הפארק נגיש לכל סוגי המוגבלויות תוך שמירה על כללי בטיחות ונוחות לטובת הילדים והמשפחות, ונותן את האפשרות לילדים עם וללא מוגבלות לשחק יחד. בפארק חברים אפשר למצוא דוגמאות לעיצוב ששומר על הילדים כמו הצללה, חיפוי הקרקע עשוי מגומי בולם זעזועים וגדר ששומרת על הילדים במתחם. מוצר ישראלי

דוגמאות



4 תנו לנו משהו בטוח והגנו עלינו

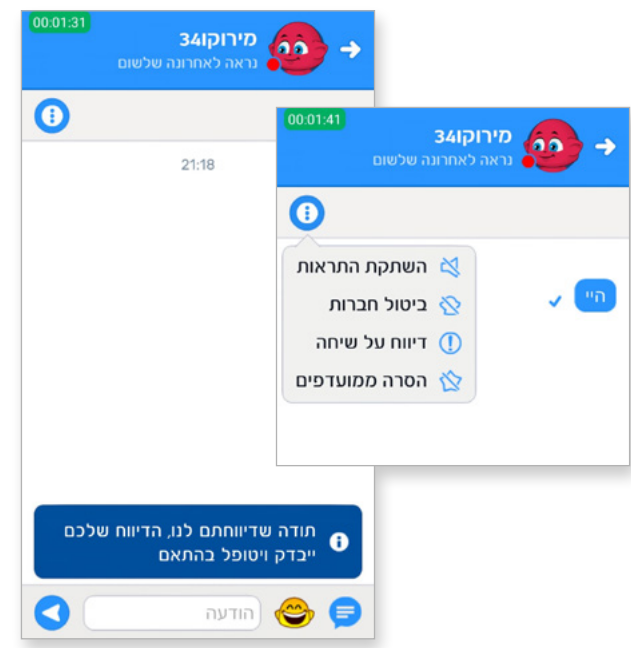
הזכות להיות מוגנים

תנו לנו מוצרים בטוחים בהתאם לגילנו, ואל תסתמכו על כך שזו אחריות של מישהו אחר. הסבירו לנו מדוע דברים מסוימים עלולים להיות לא בטוחים, ותנו לנו כלים כדי שנוכל לשמור על עצמנו. עזרו לנו להתמצא במרחב הדיגיטלי, וציידו אותנו בכלים להרחיק או לחסום אנשים או תכנים לא רצויים. אל תחשפו אותנו לתוכן לא רצוי, לא הולם או לא חוקי. תנו לנו ולאלו שדואגים לנו דוגמאות והסברים לשימוש בריא ונכון במוצר.

למה זה חשוב?

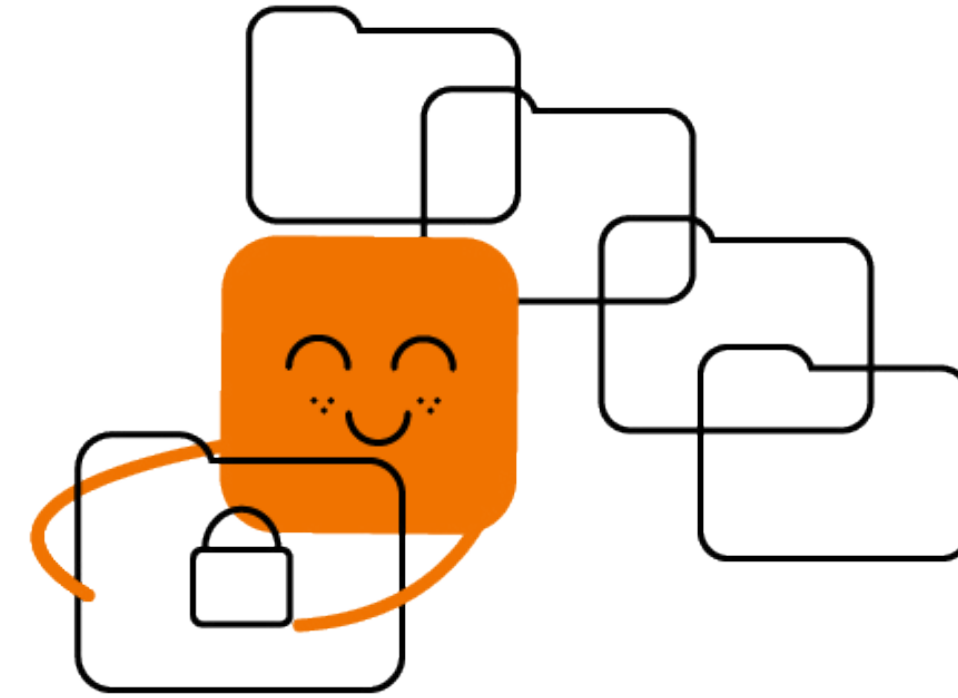
נתונים ממחקרים שונים מראים שלמבוגרים יש תפקיד משמעותי כאחראים ישירים לאוריינות הדיגיטלית של ילדים, וכסמכות שילדים יכולים לפנות אליה לבקשת עזרה בעת הצורך (Velez, Olivencia & Zuazua, 2017). מתן עזרה לילדים בפיתוח כישורים של התנהגות מקוונת חכמה ובטוחה יותר בצעירותם, מכין אותם לניהול הפרטיות והביטחון שלהם ברשת בבגרותם (Kumar et al., 2017).

מיקטוק



אפליקציית מסרים ישראלית בטוחה ומותאמת לילדים. אין צורך למסור פרטים אישיים כדי להירשם (כולל מספר טלפון), כך שלא נאסף אף מידע אישי על הילדים. בנוסף יש מערכת צנזורה שלא מאפשרת שיתוף פרטים אישיים עם אחרים.
 מוצר ישראלי

דוגמאות



5 אל תעשו שימוש לרעה במידע האישי שלנו

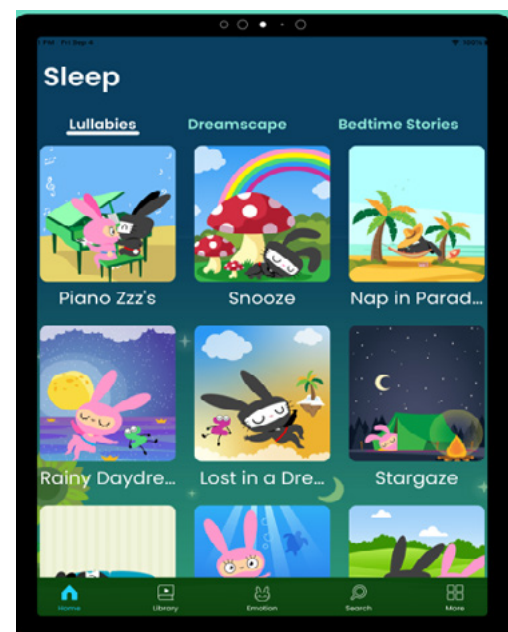
הזכות לפרטיות

עצבו מוצר שיאפשר לנו לשלוט על המידע כך שנוכל לבחור איזה מידע לשתף. הסבירו לנו לאיזו מטרה אתם אוספים את המידע וכיצד תעשו בו שימוש. אספו רק מידע הכרחי עלינו ואל תחלקו אותו עם אחרים או תהפכו אותו למקור רווח. כבדו את המידע האישי שלנו ושמרו עליו.

למה זה חשוב?

לעיתים קרובות ילדים נחשפים לבקשות לחשיפת נתונים ומידע אישי במהלך השימוש במוצרי אונליין. עם זאת, הם לא תמיד מודעים לערך המסחרי של מידע זה, ולרוב מתקשים להבין את סיכוני הפרטיות הנלווים בכך. במחקר נמצא כי מספר רב של ילדים אפילו לא הבחינו במחיר של אובדן הפרטיות. החשש הוא כי חוסר המודעות שלהם לאופן איסוף הנתונים האישיים והשימוש בהם, עלול להשפיע על בחירותיהם כצרכנים מבלי שהם מבינים זאת. לכן יש חשיבות רבה למעצבי ומפתחי המוצרים ולאלו העוסקים בנתונים לתאר בהסברים ברורים וקלים עד מאוד להבנה, בכדי ליידע את הצרכנים הצעירים על נוהלי איסוף הנתונים באתר והשימוש בהם (Desimpelaere, Hudders & Van de Sompel 2020).

Ninja Focus



אפליקציה לילדים הכוללת מדיטציות מותאמות, יוגה, מוזיקה שמסייעת לריכוז ועוד, בסביבה משחקית הכוללת דמות אישית והתקדמות בדרגות.

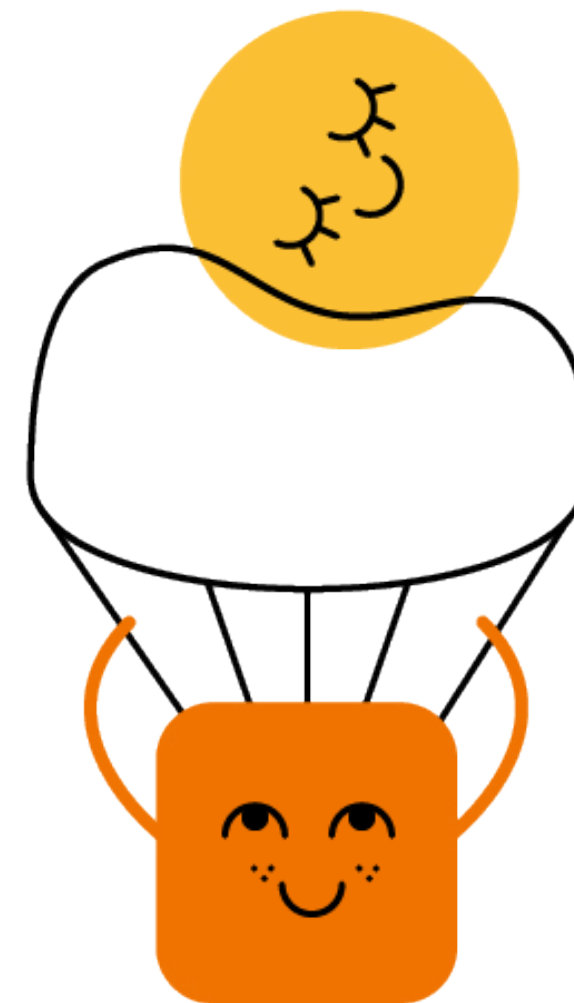
פרצופים מצחיקים



משחק רביעיות מצחיק לכל המשפחה המשלב יכולת זיהוי, חיקוי וחוש הומור. משחק שגורם להשתחרר, לצחוק, ועושה מצב רוח טוב.

מוצר ישראלי

דוגמאות



6 תעזרו לנו לאזן בין משחק לרגיעה

הזכות להתפתחות תקינה, הזכות ללמוד, הזכות לפנאי ומשחק

עצבו לנו מוצר שיתאים למצבי רוח ומצבי שימוש שונים. אנחנו פעילים וסקרנים מטבענו, לכן אנחנו צריכים עזרה באיזון בין פעילות למנוחה, ומרחב לנשום ולנוח. תעודדו אותנו לקחת מדי פעם הפסקות. תנו לנו כלים שיעזרו לנו להציב לעצמנו גבולות, בהתאם לגיל שלנו.

למה זה חשוב?

ישנו קשר חזק בין משחקיות להתפתחות קוגניטיבית ולרווחה הרגשית של הילדים. למשחק יש תפקיד חשוב בהתפתחות יכולות ייצוג, יכולות מטא-קוגניטיביות ויכולות ויסות עצמי. ילדים החווים מחסור חמור במשחק סובלים מבעיות בהתפתחות נוירולוגית, ומתן הזדמנויות למשחק יכול לתקן את המצב לפחות באופן חלקי. חוקרי משחקים טוענים כי למשחק תרומות ייחודיות ומועילות, וכי למבוגרים תפקיד מורכב בתמיכה במשחק אצל ילדים, תפקיד שרבות מבוצע שלא כהלכה. ב-2011 אימץ הפרלמנט האירופי החלטה המציינת כי השנים הראשונות של הילדות הן קריטיות להתפתחותם של ילדים ומדגישה כי "בנוסף לחינוך, לכל הילדים יש את הזכות למנוחה, לפנאי ולמשחק" (Whitebread, Basilio, Kuvalia & Verma, 2012).

מונית למיליון ניו יורק



משחק ישראלי המשפר את יכולת הדיבור והבנת הנשמע באנגלית דרך חוויה משחקית כיפית שעוזרת לילדים לבנות ביטחון עצמי בדיבור. המשחק מעודד עבודה קבוצתית ועזרה הדדית, ובנוי כך שכל שיש יותר ילדים בקבוצה, כך ההתקדמות במשחק מהירה יותר.

מוצר ישראלי

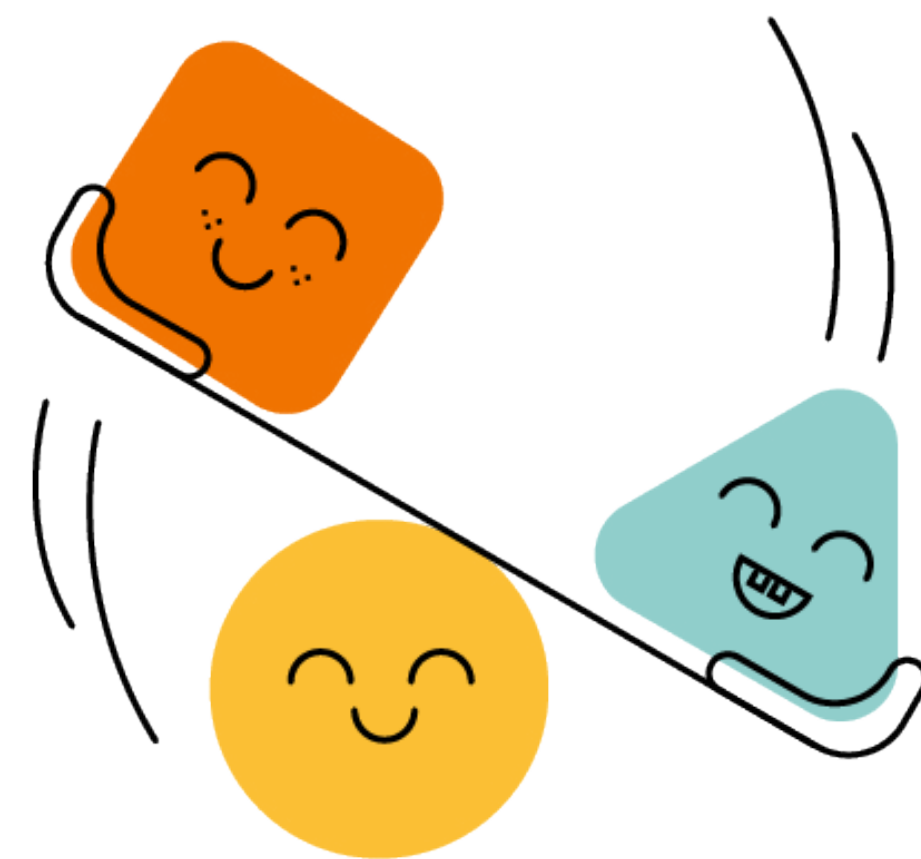
לקפוץ כמו צפרדע



משחק ספורטיבי בו המטרה היא להגיע ראשונים לצפרדע שמחכה בקצה המסלול, כשבדרך מתקדמים לפי הנחיית הקלפים. משחק חברתי המשלב תנועה, תחרות ושיתוף פעולה קבוצתי.

מוצר ישראלי

דוגמאות



7 תעודדו אותנו להיות פעילים ולשחק עם אחרים

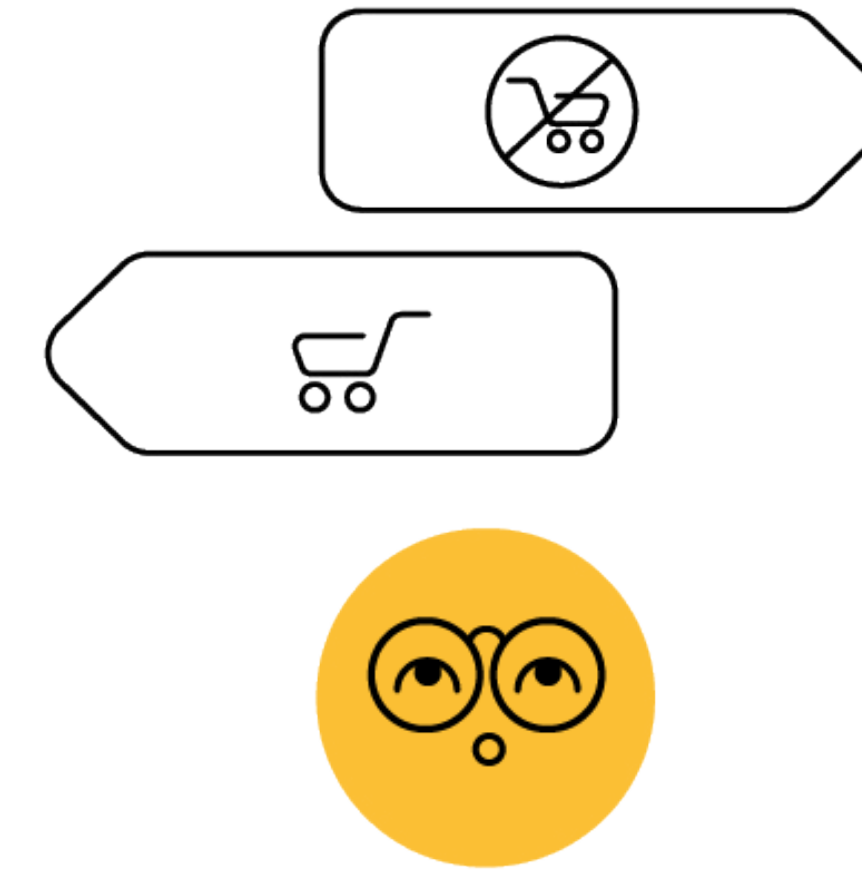
הזכות להתפתחות, הזכות להיות חלק מקבוצה

כשאנחנו בפעילות משותפת עם אחרים אנחנו יכולים לשפר את הלמידה, היצירתיות, יכולת ההבעה והרווחה הנפשית והחברתית שלנו. תנו לנו מוצר שיפתח את הכישורים החברתיים שלנו, ובמקביל יספק כלים להתרחק מאלו שאיננו מעוניינים בקשר איתם. עצבו מוצר שמעודד שיוויון ואינו מדגיש נקודות שוני בינינו שעלולות להפוך לסיבה לאפליה, כמו כמות חברים או לייקים.

למה זה חשוב?

מחקרים מדגישים את ההשפעות החיוביות שיש למשחקי מחשב חברתיים על התפתחות מיומנויות חברתיות. למרות החשש של הורים ומטפלים, החוקרים מדווחים כי משחקים מסוג זה מזמינים ומעודדים ילדים עם קשיים נוירולוגיים לשתף פעולה עם חברים וללמוד מאחרים ע"י חיקוי וקשב משותף במשחק. כך הילדים לומדים ומתאמנים על התנהגויות חברתיות מיטביות יותר, בסביבה בטוחה ומהנה (Zolyomi & Schmalz, 2017).

מכירים מוצר שמיישם את העיקרון הזה?
שתפו אותנו!



8 עזרו לנו לזהות ולהבין תוכן שיווקי ופרסומי

הזכות למידע

עצבו לנו מוצר בו נוכל להבחין בקלות בתוכן שיווקי ופרסומי. דאגו שתהיה שקיפות מלאה לגבי פעולות הדורשות מאיתנו להוריד תוכן או להתחייב בלעדית לשימוש במוצר. עזרו לנו להבין בצורה ברורה כל רכישה לפני שאנחנו מבצעים אותה.

למה זה חשוב?

ילדים ובני נוער עשויים להיות מסוגלים לזהות מידע פרסומי, אך לרוב אינם מסוגלים להתנגד לו כאשר הוא מוטמע ברשתות חברתיות, מוצג על ידי משפיענים מפורסמים, או מועבר לצד תוכן מותאם אישית. עדויות מצביעות על כך שחשיפה של ילדים ובני נוער לפרסום ומסרים שיווקיים קשורה להתנהגויות לא בריאות כמו צריכה עודפת של מזון ומשקאות עתירי קלוריות; שימוש במוצרי טבק ושימוש באלכוהול וסמים. ילדים פגיעים במיוחד להשפעות השכנוע של מידע שיווקי בשל חשיבה ביקורתית לא בשלה וקושי בעיבוד דחפים. לאור זאת, עולה החשיבות של קובעי מדיניות וחברות טכנולוגיות לאמץ עיצוב, איסוף מידע ופרקטיקות שיווקיות שיתמכו בקבלת החלטות בריאה ומושכלת (Radesky, Chakssiakos, Ameenuddin & Navsaria, 2020).

Tiny Tap



פלטפורמה ליצירת משחקים לימודים בעיקר לגיל הרך. המשחקים מתאימים לגילאים שונים ומונגשים מבחינת קולות הפעלה, ניתן ליצור משחקים עם הנחייה קולית כך שאין צורך בקריאה או בעזרה של מבוגרים.

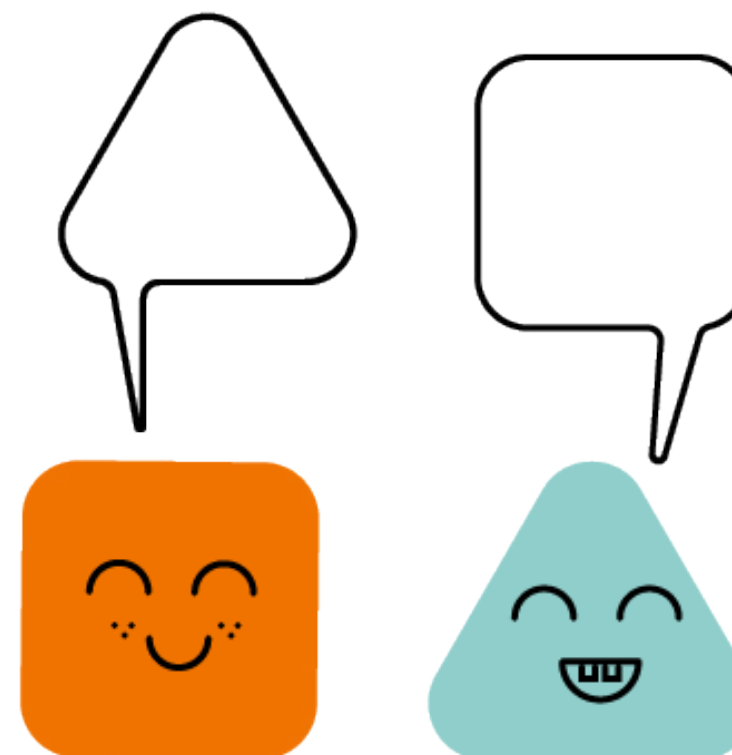
קפה גן סיפור



המקום שם לעצמו כמטרה להיות מקום ידידותי לילדים, החל מעיצוב המקום הכולל, בין השאר, כיור מונמך המותאם לגובה של ילדים. ועד תפריט ילדים מנוקד, המכיל מנות שילדים אוהבים.

מוצר ישראלי

דוגמאות



9 דברו אלינו בשפה שאנחנו מבינים

הזכות למידע

כתבו את המוצר בשפה שאנחנו מבינים. כל חלקי המוצר צריכים להיות כתובים בשפה שאנחנו יכולים להבין, ובייחוד החלקים הטכניים של המוצר, כמו תנאי שימוש ומדיניות. כשמתאפשר, העדיפו שפה ויזואלית על פני מלל.

למה זה חשוב?

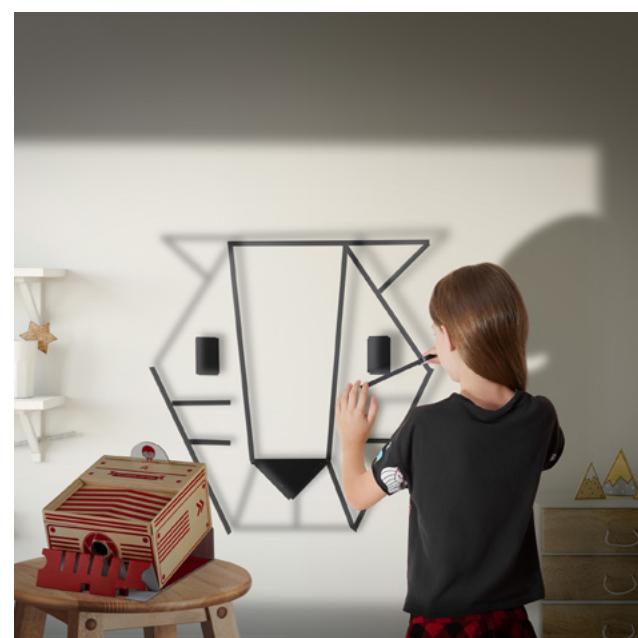
גם בתקופתנו ילדים לא מודעים לזכויותיהם והאופן בו ניתן לאכוף אותם. הזכות למידע חשובה לא רק לשם העברת עובדות לילדים, אלא גם להסבר התוצאות העשויות לנבוע מבחירותיהם. (Marshall, Stalford & Cairns, 2017). משאבי המידע המשפטיים הפונים לילדים צריכים להיות ידידותיים להם, על ידי כך שיוצרו אותם ויוצגו בצורה שתעודד אותם לעשות בהם שימוש. המידע המשפטי צריך להיות פשוט ותמציתי. יש להדגיש מילות מפתח באמצעות חזרה, לאפשר הקראה קולית, והמחשה ויזואלית בעזרת תמונות ואנימציות. חשוב להימנע מעומס גימיקים שעלולים להעמיס על הילדים ולהסית מהמטרה. (Marshall, Stalford & Cairns, 2017).

Bookful



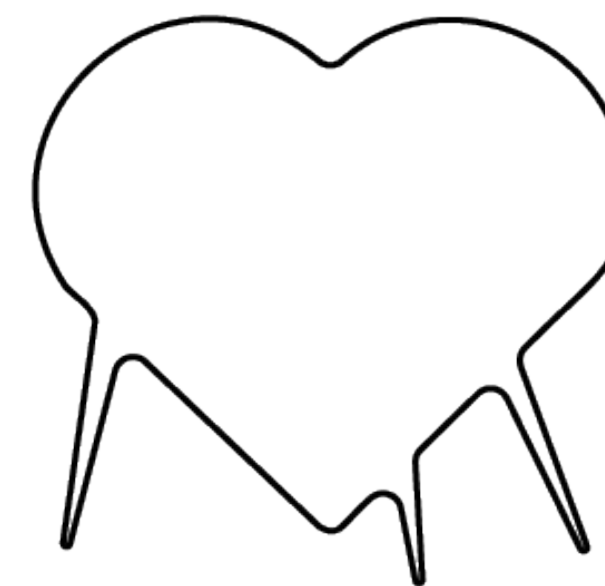
אפליקציה שמעודדת קריאה בקרב ילדים צעירים על ידי שילוב טכנולוגיות AR ו-3D, אשר מחיות את הסיפור והדמויות ומאפשרות לייצר אינטראקציה עימם. לאורך כל קיומו של המוצר הצוות מקיים בדיקות שמישות עם ילדים והוריהם, מתייעץ באופן קבוע עם גורמי מקצוע כגון פסיכולוגים, אנשי חינוך, הורים והכי חשוב עם ילדים.
 מוצר ישראלי

גראפיטיפ הוצאת Kipod



מקרן עץ מיוחד המאפשר לילדים ליצור מדבקות אומנות על קירות, דלתות, ארונות ועוד בעזרת וושי טייפ. יצירה מהנה ומיוחדת המאפשרת לילדים ולפתח את היצירתיות, הדמיון והמוטוריקה העדינה. בקיפוד פיתוח הצעצועים נעשה בשיתוף פעולה עם קבוצות מיקוד של ילדים והם מעורבים בפיתוח הצעצוע משלב הרעיון ועד שלב הייצור.
 מוצר ישראלי

דוגמאות



10 אפשרו לנו להיות שותפים

הזכות להשתתף, הזכות להישמע

שתפו אותנו בתהליך בניית המוצר ותקשיבו למה שיש לנו להגיד. שלבו את ההורים והמורים שלנו בתהליך הפיתוח, הם מכירים אותנו טוב. אל תהססו להיעזר בהם ובמומחים המבינים את הצרכים שלנו.

למה זה חשוב?

בתהליך היצירה של מוצרים איכותיים לילדים, על המבוגרים מוטלת האחריות להתייעץ עם הילדים כדי לקבל תובנות אודות יכולותיהם הפיזיות והקוגניטיביות, כמו גם על תרבותם והאופן שבו הם מפרשים את העולם, ולא להתבסס על מיתוסים וסטריאוטיפים. (Lindgren, 2020). בהמשך לכך, Gilutz (2019) מציעה שני מרכיבים הכרחיים לעיצוב טוב למען ילדים: א) יש לפתח מוצרים לילדים מתוך הבנה אמיתית בחייהם של הילדים כיום, ב) ילדים צריכים לקחת חלק בתהליך העיצוב.

מכירים מוצרים המיישמים עקרונות אלה? שתפו אותנו!



Designing for Children's Rights -
TLV Chapter



Designing for Children's Rights -
TLV Chapter



D4CR TLV Chapter
#D4CRxTLV



D4CR Tel-Aviv
@d4crtelaviv

telaviv@designingforchildrensrights.org: ליצירת קשר:

רוצים לשמוע עוד?

<p>גבריאלי, ר. ונורמי, ל. (2006). עיצוב אוניברסאלי בישראל – תמונת מצב. עניין של גישה. גיליון 4</p> <p>Capp, M. J. (2017). The effectiveness of universal design for learning: A meta-analysis of literature between 2013 and 2016. International Journal of Inclusive Education, 21(8), 791-807</p> <p>Clarkson, J., Coleman, R., Keates, S., Lebbon, C. (2003). Inclusive Design: Design for the whole population. Introduction (pg. 1-29). Springer</p> <p>Lid, I.M. (2014). Universal Design and disability: An interdisciplinary perspective. Disability and Rehabilitation 36(16). pg. 1344-1349</p>	<p>1. כולם יכולים להשתמש</p>
<p>Roussou, M. (2004). Learning by doing and learning through play: an exploration of interactivity in virtual environments for children. Computers in Entertainment (CIE), 2(1), 10-10.</p>	<p>2. תנו לנו מקום לחקור, להתפתח ולצמוח</p>
<p>Leinonen, J., & Sintonen, S. (2014). Productive participation-Children as active media producers in kindergarten. Nordic Journal of Digital Literacy, 9(03), 216-236</p>	<p>3. יש לנו ייעוד אז תנו לנו להשפיע</p>
<p>Kumar, P., Naik, S. M., Devkar, U. R., Chetty, M., Clegg, T. L., & Vitak, J. (2017). 'No Telling Passcodes Out Because They're Private' Understanding Children's Mental Models of Privacy and Security Online. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 1(CSCW), 17.</p> <p>Vélez, A. P., Olivencia, J. J. L., & Zuazua, I. I. (2017). The role of adults in children digital literacy. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 237, 887-892.</p>	<p>4. תנו לנו משהו בטוח והגנו עלינו</p>
<p>Desimpelaere L., Hudders L., Van de Sompel D. (2020).. Knowledge as a strategy for privacy protection: How a privacy literacy training affects children's online disclosure behavior. Computers in Human Behavior. Volume 110</p>	<p>5. אל תעשו שימוש לרעה במידע האישי שלנו</p>
<p>Whitebread, D., Basilio, M., Kvalja, M., & Verma, M. (2012). The importance of play. Toy Industries of Europe, 1-55.</p>	<p>6. תעזרו לנו לאזן בין משחק לרגיעה</p>
<p>Zolyomi, A., & Schmalz, M. (2017). Mining for social skills: Minecraft in home and therapy for neurodiverse youth.</p>	<p>7. תעודדו אותנו להיות פעילים ולשחק עם אחרים</p>
<p>Radesky, J., Chassiakos, Y. L. R., Ameenuddin, N., & Navsaria, D. (2020). Digital advertising to children. Pediatrics, 146(1).</p>	<p>8. עזרו לנו לזהות ולהבין תוכן שיווקי ופרסומי</p>
<p>Marshall, J., Stalford, H., & Cairns, L. (2017). Achieving child friendly justice through child friendly methods: let's start with the right to information. Social Inclusion, 5(3), 207-218.</p>	<p>9. דברו אלינו בשפה שאנחנו מבינים</p>
<p>Gilutz, S. (2019). Child-Centered Design: Integrating Children's Rights and Ethics into the Heart of the Design Process", In: Chip Donohue (ed.), Exploring Key Issues in Early Childhood and Technology. (pp. 49-54). New York, Routledge.</p> <p>Lindgren, C. (2020). The Practice of Involving Children in the Design of Kids' Apps: A Study of Market Oriented Child Culture Production.</p>	<p>10. אפשרו לנו להיות שותפים</p>

השתתפו ביצירת המדריך:

יעל ווליס ונדל
יוהנה פרידמן
יורם צ'יז'יק
מעין מרשלי
ענת רייזמן

תומר ישראלי
בטי שרייבר
טובה בן ארי
ענבל ורמוס
אורנה שלי
יוסי מיכל
שלמה יגר

מעיין מיליקובסקי-איילון
ד"ר שולי גילוך
ענבר וג ענב
אלונה לזרנקו
נעה ניצן
נטע סילוני
מאיה צוקר